ST FORUM 6/93

MIESIĘCZNIK UŻYTKOWNIKÓW ATARI ST/STE

DODATEK DO "TAJEMNIC ATARI"

MACIEJ ŻURAWSKI

Wirusy na ST? Niestety tak! Tylko, że czasem nie zdajemy sobie sprawy z faktu ich istnienia. Dla początkujących parę słów na temat typów wirusów, z jakimi można się zetknąć - to właśnie dziś. Czym jest wirus komputerowy, zapewne wszyscy entuzjaści informatyki doskonale wiedzą, więc podaruję sobie dokładne przypominanie ich idei (niechlubna to idea!). Więcej uwagi natomiast poświęcę podziałom, jakie można spotkać w przypadku tych programów (bo wirus, to przecież program). W przypadku komputerów ST spotykamy się głównie z dwoma typami wirusów: instalującymi się w boot sektorze i takimi, które potrafią "dolepić" się do działającego programu. Jak je rozpoznawać, jak zwalczyć i jak unikać - o tym przeczytacie poniżej.

Gdy coś niedobrego dzieje się z boot sektorem, można być prawie pewnym, że właśnie zainstalował się tam jakiś wirus. Może jednak zdarzyć się, że alarm jest fałszywy, bo często mamy do czynienia ze zwykłym mechanicznym uszkodzeniem dyskietki, dającym podobne objawy. A jakie? Otóż najczęściej napotykamy na problemy z uruchomieniem systemu - "niecodzienne" wyświetlanie bomb, niezwykłe komunikaty, wreszcie zawieszenie komputera. To pierwsze sygnały, których nie można lekceważyć, a które wskazują na nieprawidłowości. Całe szczęście, że w przypadku ST istnieje stosunkowo niewiele wirusów, mogących wyrządzić poważne szkody (zwłaszcza, jeśli jedynym nośnikiem pamięci są dyskietki), niemniej jednak utrudniają one dość skutecznie życie i mogą zniechęcić do pracy.

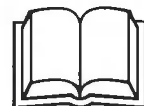
Drugi rodzaj wirusów (dołączające się do programów) jest w praktyce niewykrywalny bez pomocy odpowiedniego oprogramowania, gdyż każdy z nich może powodować różne nieprawidłowości w działaniu programów, które to anomalie jesteśmy skłonni przypisywać np. "partackiemu" złamaniu zabezpieczenia przez piratów. Często jedynym objawem zarażenia jest to, że dotychczas działający program po prostu przestaje funkcjonować. Jak wytoczyć walkę wirusom? Na początku trzeba uzbroić się w odpowiedni program antywirusowy, bez którego szanse na powodzenie są znikome (aczkolwiek nie jest to wcale jednoznaczne z całkowitym sukcesem i bezpieczeństwem w przyszłości). Krokiem drugim powinno być skompletowanie wszystkich niezbędnych narzędzi (programy kopiujące) z pewnego źródła - a więc "zdrowych". Zaczynamy od tego, że preparujemy od początku nową dyskietkę systemową. Najlepiej zrobimy, jeśli wykorzystamy funkcję formatowania zawartą w systemie - nie jest ona może najszybsza w działaniu, ale mamy pewność, że formatowanie odbędzie się bez udziału wirusów. Na taką świeżą dyskietkę przenosimy wszystkie niezbędne do pracy akcesoria, lecz tylko w tym wypadku, gdy jesteśmy pewni, że są niezarażone. W przeciwnym wypadku wszystko to, co do tej pory zrobiliśmy, trzeba będzie powtórzyć. Tu także można posłużyć się systemowym kopiowaniem jako najpewniejszym sposobem na uniknięcie zarażania. Jak stwierdzić, czy programy, którymi dysponujemy, nie są "chore". Otóż posługujemy się w tym wypadku jakimś programem antywirusowym, który oprócz rozpoznawania wirusów może także leczyć już zarażone dyskietki i programy. Jednym z takich programów jest Sagrotan - produkt dość stary, jednak w wielu wypadkach bardzo skuteczny (zwłaszcza, jeśli chodzi o usuwanie wirusów z boot sektora). Najczęstszą operacją leczenia jest wpisywanie nowego boot sektora. Ten program wpisuje swój, specyficzny, z dodatkowym komunikatem informującym o tym, że wszystko jest w porządku. Posiada on także bogatą bibliotekę danych o różnych programach użytkowych, i na jej podstawie może stwierdzić, czy program sprawdzany nie padł czasem ofiarą jakiegoś paskudnego wirusa. Trzeba jednak być ostrożnym we wszelkich działaniach, gdyż może się zdarzyć, że posiadamy nowszą wersję progamu, podczas gdy w bibliotece Sagrotana są dane dotyczące wersji wcześniejszej. Rozpoznane to będzie jako zakażenie. W takim wypadku "leczenie" będzie oznaczać "śmierć". A jak wiadomo, wśród lekarzy funkcjonuje powiedzenie "przede wszystkim nie szkodzić", więc i my wszelkie operacje przeprowadzajmy na kopiach, zwłaszcza, jeżeli zależy nam na ratowanych programach. Drugim bardzo dobrym programem jest AntivirusKiller z podobnymi możliwościami, co poprzedni, ale z większą biblioteką boot sektorów z rozmaitych gier (które także mogą ulegać zakażeniu). Ze względu na unikalne boot sektory nie dają się one odzyskać w prosty sposób, o ile nie zastosujemy właśnie tego programu. Jeśli już udało się usunąć całe paskudztwo z dyskietek (albo nam się wydaje, że się udało), trzeba zacząć przestrzegać pewnych reguł, które pozwolą zatrzymać ekspansję wirusów. Po pierwsze - żadnych obcych, niepewnych dyskietek. Jeśli już musimy ich użyć, to po kwarantannie. Po drugie - wszystkie dyskietki, które mogą być zabezpieczone przed zapisem, powinny zostać zabezpieczone. Po trzecie - każdą dyskietkę z nowym nabytkiem warto przejrzeć za pomocą programu antywirusowego - nie zaszkodzi to, a może pomóc w wykryciu zarażonego programu. Po czwarte - na bieżąco dokonywać przeglądu zbiorów; sprawdzać je na obecność wirusów. Po piąte - nie wpadać w panikę.

Na koniec jeszcze parę uwag. Nie ma nic gorszego, jak posługiwanie się zarażonym programem antywirusowym - cała "impreza" przypomina zabawę w kotka i myszkę, przy znacznie dotkliwszych tego konsekwencjach. Niektóre programy, mimo zarażenia, funkcjonują poprawnie - obecność wirusa jest niegroźna, i nie należy z tego robić wielkiego problemu. Po prostu czasem trzeba pogodzić się z pewnego rodzaju symbiozą.

Zdając sobie sprawę z tego, że przedstawione tu wywody nie wyczerpują tematu, życzę Czytelnikom i sobie jak najmniej "przygód" z wirusami, zwłaszcza podczas leniwego odpoczynku wakacyjnego. □

ST FORUM – miesięcznik użytkowników ATARI ST/STE
ukazuje się jako dodatek do "TAJEMNIC ATARI"
skr. poczt. 66, 35–959 Rzeszów 2, tel. (0–17) 627471 wew. 114
redagują: Daniel Kleczyński, Maciej Żurawski

Władysław Kijanka



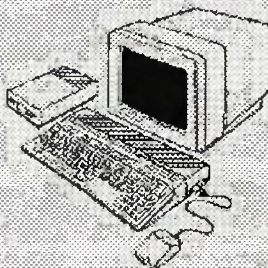
z księgarskiej półki...

Na naszych łamach nie znalazła do tej pory miejsca recenzja książek traktujących o Atari ST. Tym artykułem postaramy się nadrobić zaległości. Opis dotyczyć będzie dwóch książek przeznaczonych dla osób zaczynających swoją przygodę ze "stówką".

Są to (mowa o książkach, nie osobach): "Podręcznik użytkownika" i "Poznajemy komputer Atari ST". Kilka wrażeń odnośnie pierwszej z wymienionych pozycji. Książka ta we wprowadzeniu informuje początkującego użytkownika jak obchodzić się ze sprzętem komputerowym, jak podłączyć poszczególne przewody i jak uruchomić cały zestaw. W dalszej części świeżo upieczony STefan znajdzie dokładniejsze opisy klawiatury, myszy, listy "gzymsu", itp. Szczegółowo opisane zostały okna, a więc możemy dowiedzieć się jak zmieniać ich rozmiary, przesuwać je, korzystać z suwaków (sliders). Nie zabrakło także informacji na temat pól dialogowych i ostrzegawczych. Cały rozdział poświęcono na opis listy menu ("gzymsu"). Jest więc mowa o akcesoriach (dokładny opis wszystkich, zawartych na dysku systemowym dostarczanym z komputerem), instalowaniu aplikacji i stacji dyskietek. Kolejno ujęte w opracowaniu zostały także zagadnienia związane ze zbiorami (files) i katalogami (folders).

Na uwagę zasługuje fakt, iż znalazły się w tej książce pomocne dla początkującyh informacje dotyczące problemów, mogących wystąpić podczas pracy/zabawy z komputerem. Chodzi o rozdział "Ewentualne problemy", który w prosty sposób rozwiązuje niejasności.

Godnym lektury jest też rozdział opisujący dodatkowe możliwości serii STE. Zastrzeżenia mam do alfabetycznego spisu terminów, który niestety nie tłumaczy wszystkich użytych w instrukcji haseł (np. przy opisie cartridge'a występuje termin "digitizer obrazu", ale nie znajdujemy wytłumaczenia we wspomnianym spisie. Tak samo jest ze słówkiem "raster", które - co dziwne - użyte zostało w samym spisie, lecz na próżno możemy doszukiwać się wytłumaczenia. Rozbawiły mnie natomiast opisy gniazd MIDI i HD. Może początkujący nie zwróci uwagi na sformułowania, które zostały tam użyte, ale mnie (czy tylko?) razi błąd typu *syntetyzer* zamiast *syntezator* lub niezbyt szczęśliwe stwierdzenie, że: "Złącze twardego dysku może przenosić w ciągu jednej sekundy do 10 mln bitów - dość, żeby całą pamięć RAM komputera ST wypełnić w ciągu ułamka sekundy". Trudno mi się jest z tym zgodzić, wiedząc, że np. Calamus wczytuje się z "twardziela" kilka sekund. No cóż...



Mimo tych drobnych niedomówień i uchybień całość robi dobre wrażenie. Szata graficzna bez zarzutu (nie licząc "bardzo bitowej" grafiki na okładce). Dużym plusem jest zamieszczenie "zrzutów" ekranów i rysunków, które na pewno pomogą początkującemu. Na uwagę zasługuje fakt, iż do objaśniania poszczególnych funkcji użyto nazw angielskich i niemieckich, zamieszczając obok polskie tłumaczenie.



Druga z książek niewiele różni się od poprzedniej. Właściwie różnicy należy się dopatrywać w detalach. W książce "Poznajemy komputer Atari ST" pewne ostrzeżenia i ważniejsze porady są podkreślone tłustym drukiem. Tak jak i w poprzedniej instrukcji, znalazł się tu spis trudniejszych terminów. Nie przypadły mi do gustu pseudo "ekrany", które może i dają pewien obraz "biurka" ST, ale nie oddają w pełni danej sytuacji. Niekiedy sprawia to zabawne efekty, bo zamiast np. fotografii widzimy kreskowy rysunek, z którego wynika, że np. blok numeryczny zaczyna się gdzieś w okolicach klawisza "J", gdyż nie zostały zachowane proporcje geometryczne. W rozdziale pt. "Dane techniczne" znalazło się kilka błędów literowych, a raczej cyfrowych, z których dowiedzieć się można, że w 1040 ST zainstalowano MC 6800 zamiast MC 68000 i pamięć RAM wynosi 1.485.576 zamiast w przybliżeniu 1 MB. Są to przekłamania, na widok których doświadczony użytkownik może się co najwyżej uśmiechnąć, ale podręcznik nie dla takich osób jest dedykowany. Dziwi fakt, że obie książki napisane są bardzo podobnym językiem, użyte sformułowania są momentami identyczne. Mam nieodparte uczucie, że obie firmy korzystały z usług tego samego tłumacza lub autorem obydwu książek jest ten sam autor. Z ciekawości porównałem obie instrukcje z niemieckojęzycznym oryginałem i niestety dopatrzyłem się daleko posuniętych podobieństw. Czyżby nasi autorzy nie byli w stanie opracować sami tego typu kompendium wiedzy dla początkujących? Nie zmienia to faktu - początkujący znajdzie w obydwu podręcznikach informacje, które ułatwią mu pełniejsze wykorzystanie systemu. ☐

"Podręcznik użytkownika"
autor: *Zbigniew Jasiak*
wydawca: *M&M Agencja Wydawnicza*

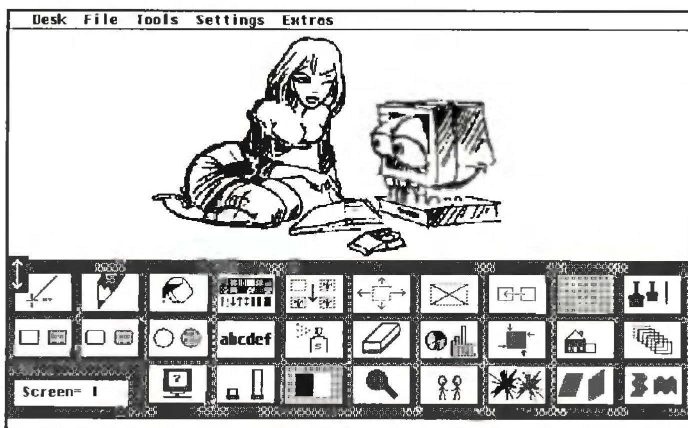
"Poznajemy komputer Atari ST"
autor: *?*
wydawca: *PALMApress*

Paweł Zgoda

Dziś chciałbym przedstawić program graficzny PAINTPOT, narzędzie naprawdę użyteczne dla każdego posiadacza Atari ST. Jest ono bardzo proste w użyciu, wręcz idealne dla kogoś, kto nigdy nie miał do czynienia z grafiką komputerową. Posiada wszelkie standardowe funkcje tego typu programów, ale także wiele opcji występujących w bardziej profesjonalnych pakietach, co usatysfakcjonuje również bardziej zaawansowanych adeptów sztuki "rysowania po ekranie". Pracuje w każdej rozdzielczości i na wszystkich typach komputerów ST, nawet z 0.5 MB pamięci. W trybie kolorowym można pracować na trzech, a w trybie mono na dziewięciu ekranach roboczych. Po uruchomieniu programu, w głównej części ekranu pojawia się pas ikon symbolizujących różne jego opcje, a u góry - linia rozwijanych menu. Pierwszą czynnością, jaką wykonamy jest wybranie z menu "EXTRAS" funkcji Help - od tej pory przy wybraniu jakiejkolwiek opcji otrzymamy krótki opis danej czynności.

Pas ikon podzielony jest na trzy rzędy obrazków symbolizujących wszystkie narzędzia, jakie są nam potrzebne do tworzenia rysunku, a pod ikonami znajduje się paleta kolorów z długim pasem wskazującym aktualnie wybraną barwę. W lewym rogu pojawia się małe okienko tekstowe pokazujące nazwę ikony, na której w danej chwili umieszczony jest kursor. Gdy wybierzemy jakieś narzędzie, pas ikon znika i pokazuje się ekran roboczy, na którym możemy pracować.

Poszczególne narzędzia z pasa ikon:



RYS. 1 Ogólny wygląd ekranu wraz z rysunkiem (tryb monochromatyczny).

LINES - to narzędzie pozwala na rysowanie linii z punktu A do punktu B w wybranym kolorze i stylu. Styl linii wybieramy opcją "make line" w opcji SETTINGS z górnego menu.

FREEHAND - służy do rysowania "z wolnej ręki", trzymając wciśnięty lewy klawisz rysujemy myszką tak jak pędzlem.

FILL - służy do wypełniania zamkniętych obszarów wybranym kolorem lub wzorem.

CHOOSE FILL - ta opcja pozwala na wybór jednego z gotowych wzorów wypełnień i 12 różnych stylów linii.

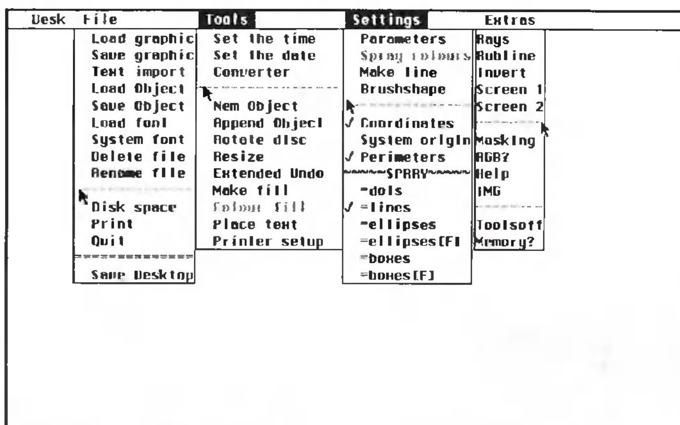
CUT/COPY PASTE - ta ikona posiada dwie funkcje, zależnie od tego którą jej stronę wybierzemy. Używając funkcji z lewej strony będziemy wycinać część rysunku, którą możemy przenieść w dowolne miejsce, a na jego miejscu pozostaje puste miejsce, gdy wybierzemy prawą stronę możemy skopiować wycinek rysunku nie zmieniając oryginału.

REPASTE - działa tylko jeżeli poprzednio wybraliśmy wycinek opcją CUT, pozwala na kopiowanie zawartego w pamięci wycinka, dowolną ilość razy oraz przenoszenie go na następny ekran.

CLEAR SCREEN - kasuje cały ekran roboczy

UNDO - kasuje skutki ostatnio wykonanego polecenia

PALETTE - służy do zmiany wybranego koloru przy pomocy systemu RGB. Trzy tuby z farbą przedstawiają trzy podstawowe kolory, a mieszanie ich wzajemnie umożliwia ustawienie każdej z 512 (ST) lub 4096 (STE) barw. "Restore palette" przywraca podstawową gamę kolorów programu.



RYS. 2 Opcje, jakie dostępne są z górnej listwy menu.

BRUSH - wybór kształtu i koloru pędzla jakim będziemy malować

BOXES - służy do rysowania prostokątów i kwadratów

ROUNDBOXES - to samo, co poprzednia opcja, z tym że figury mają zaokrąglone wierzchołki

ELLIPSE/CIRCLE - rysowanie kół i elips

TEXT - umożliwia umieszczenie wersu tekstu na rysunku. Po napisaniu tekstu pojawia się menu umożliwiające zmianę wielkości liter, stylu, obrót tekstu od 0 do 90 stopni oraz wybór miejsca, w którym chcemy umieścić tekst.

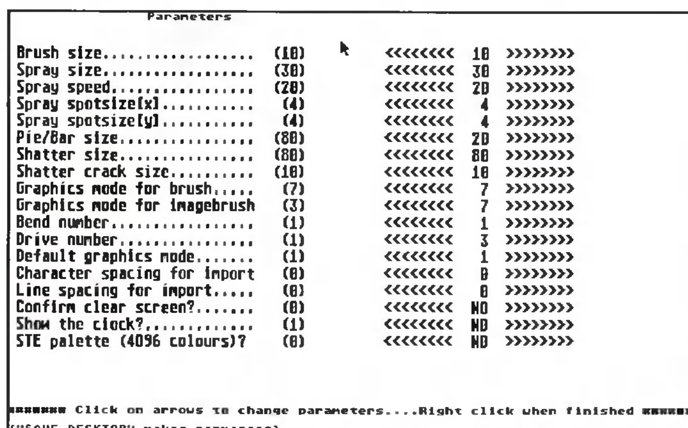
SPRAY - malowanie pędzlem natryskowym, jego parametry możesz ustawić opcją "setings" z górnego menu.

ERASER - gumka do mazania.

PIE/BAR CHARTS - możliwość graficznego przedstawiania danych. Mamy możliwość wyboru dwóch rodzajów wykresów, tzw. tortowych i słupkowych.

ROTATE - używając lewego przycisku myszy definiujemy obszar rysunku, a następnie przesuwając myszkę w lewo i prawo obracamy wycinkiem rysunku dookoła jego środka.

OBJECTS - to narzędzie



RYS. 3 Jedna z ważniejszych opcji programu - "parameters".

pozwala manipulować gotowymi lub stworzonymi przez nas obiektami. Są one tworzone z serii punktów połączonych liniami, podobnie jak w rysunkach wektorowych - komputer pamięta relacje pomiędzy punktami i dlatego obiekty możemy bardzo łatwo obracać, zwiększać, zmniejszać oraz używać ich jako pieczątek, bez zmiany oryginalnego obiektu.

IMAGEBRUSH - umożliwia wybór wycinka rysunku, którym posługujemy się jak normalnym pędzlem. Rozmiar wycinka ustalamy opcją "Parameteters" z menu.

MULTISPRAY - tak jak spray, z tym że umożliwia wybór kilku kolorów opcją "spray colours" z menu.

MAGNIFY - powiększenie - kliknięcie na lewej stronie ikony daje nam możliwość pracy na rysunku z lupą powiększającą pięciokrotnie, a na prawej stronie - dziesięciokrotnie.

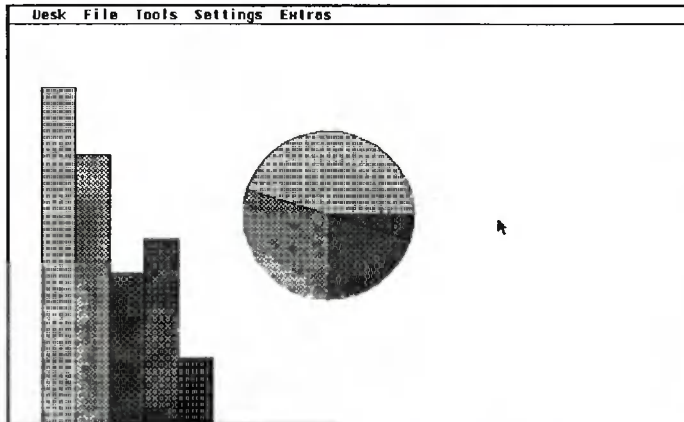
MIRROR - opcja ta pozwala na wykonanie lustrzanej kopii danego wycinka.

SHATER - ikona ta umożliwia wykonanie interesujących efektów specjalnych, wielkość efektu można zmieniać opcją "parameters" z menu settings.

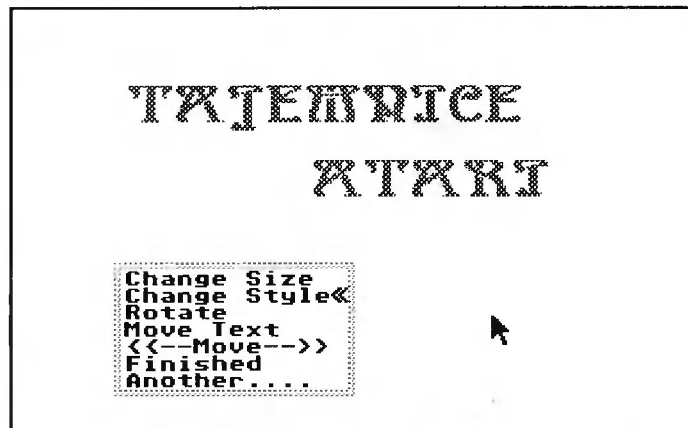
SKEW - w tej ikonie zawarte są dwie opcje: Skew X i Skew Y, pozwalają one na efektowne deformacje ukośne wybranego fragmentu rysunku.

BEND - tak jak powyższa opcja, służy do wyginania horyzontalnie i wertykalnie danego fragmentu.

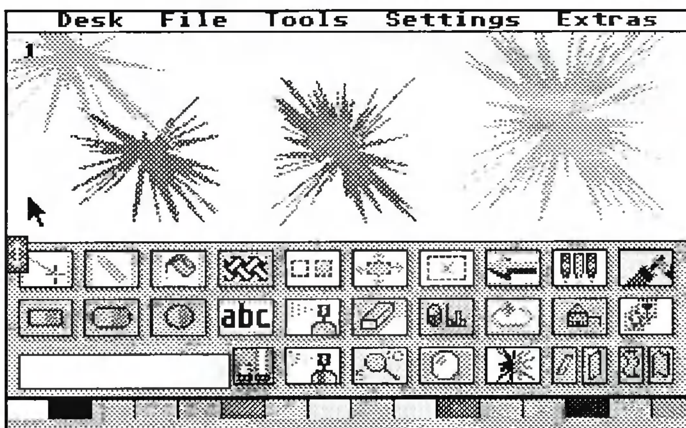
Wyżej wymienione funkcje programu dostępne są za pomocą ikon, oprócz nich jest jeszcze cała gama możliwości dostępnych z górnego menu. Opcje te podzielone są na cztery grupy. Pierwsza grupa - FILE - zawiera opcje ładowania i zapisu obrazków w formacie PI1, PI2, PI3 oraz NEO, oraz opcję "import text". Ta ostatnia jest jedną z bardziej użytecznych funkcji, i wyróżnia PAINTPOTa wśród innych rastrowych programów graficznych. Prawie każdy program tego typu umożliwia zapisanie linijki tekstu w rysunku, lecz PAINPOT umożliwia coś więcej: nie tylko wybór stylu, rozmiaru lub jednego z kilkudziesięciu fontów, ale także możliwość zaimportowania dłuższego tekstu w formacie standardowego na ST edytora tekstu, jakim jest 1st WORD PLUS, jak i z każdego innego pliku tekstowego zapisanego w standardzie ASCII. Tekst ładujemy do pamięci opcją "tekst import", a następnie za pomocą "place tekst" z grupy TOOLS umieszczamy w danym miejscu na ekranie. Następne funkcje FILE służą do ładowania i zapisu obiektów, lub ładowania jednego z czterdziestu fontów dołączonych do programu, a także zmianę wcześniej wybranego fontu na font systemowy, zmiany nazwy pliku lub jego usunięcia z dyskietki. "Disk space" podaje nam informacje o ilości wolnego miejsca na dyskietce, "Print" pozwala na wydrukowanie rysunku. Ostatnia funkcja w tej grupie - "save desktop" - pozwala użytkownikowi zapisać optymalną dla jego potrzeb konfiguracje programu.



RYS. 4 Jedną z ciekawszych możliwości jest graficzna prezentacja danych za pomocą wykresów tortowych i słupkowych.



RYS. 5 PAINTPOT ma znacznie lepsze operacje tekstowe, niż większość tego typu programów.



RYS. 6 Kilka przykładów efektu zwanego shatter.

Następna grupa opcji - TOOLS - w pierwszej części ma funkcje ustawiania daty i zegara i konwerter pozwalający przenieść rysunki z niskiej rozdzielczości na średnią. W drugiej części są funkcje pracy na obiektach, tworzenie wypełnień, uruchomienie opcji UNDO na następnych ekranach, oraz funkcje ustawiania parametrów drukarki. Paintpot umożliwia wydruk rysunku na pojedynczej kartce lub w tzw. trybie poster, gdzie jeden rysunek może być wydrukowany w dużym powiększeniu na kilku kartkach.

Grupa SETTINGS - tutaj znajduje się jedna z ważniejszych opcji programu -"parameters" - służąca do ustawiania wartości poszczególnych funkcji programu. Dalej są możliwości tworzenia rodzajów linii i rodzajów pędzla natryskowego. Ostatnia grupa - EXTRAS - zawiera: "rays" - rysowanie odcinków wychodzących ze wspólnego wierzchołka, "rubline" - linie łamane o wspólnym początku, "invert" - wykonanie negatywu wycinka rysunku, wybór roboczego ekranu, "masking" - wybór fragmentu rysunku, do którego ograniczone będą operacje graficzne, "RGB" - informację o wybranym pikselu, jego kolorze i wartościach RGB, opcję Help, "IMG" -ładowanie i zapis rysunków w formacie IMG (w trybie monochromatycznym), oraz dwie ostatnie funkcje: włączanie i wyłączanie pasa ikon i informacja o ilości wolnej pamięci systemu.

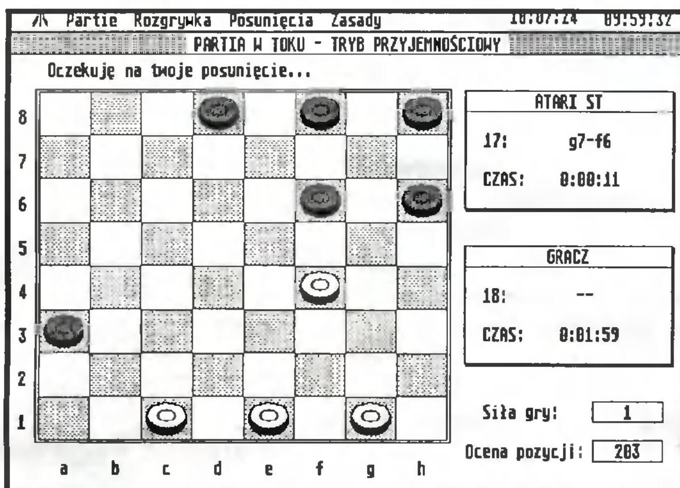
Jak widzisz Czytelniku, program ten zawiera bogaty zestaw narzędzi pozwalający zarówno na prostą zabawę z grafiką, jak i tworzenie dobrej jakości prac malarskich, warto więc dołączyć Paintpota do własnej kolekcji programów graficznych. □

WARCABY

MACIEJ ŻURAWSKI

Wśród gier komputerowych można spotkać wiele "planszówek", takich jak szachy, go, samotnik, itp. Powstała także komputerowa wersja warcabów. Nie byłoby w tym nic szczególnego, gdyby nie fakt, że jest to produkt całkowicie polski.

Zetknięcie z tą grą potraktowałem czysto rozrywkowo, ale później okazało się, że warto poświęcić jej kilka słów na łamach ST Forum, ze względu na jej niezaprzeczalne walory użytkowe. Na początek jednak uwaga luźno związana z tematem, a raczej dotycząca przestrzegania prawa autorskiego w Polsce. Autorzy bronią się przed piratami w różny sposób - najczęściej zabezpieczając swoje programy przed kopiowaniem. Prezentowany tu produkt został również zabezpieczony, ale jest to zrobione w sposób bardzo elegancki i nie powoduje żadnych utrudnień w korzystaniu z programu, w odróżnieniu od innych spotykanych na rynku pakietów. Fakt ten został również zauważony w instrukcji użytkownika, o której więcej słów poźniej. Po uruchomieniu gry naszym oczom ukazuje się znajomy widok szachownicy (w tym wypadku - warcabownicy) z rozstawionymi pionami, gotowej do gry. Obok, jak widać na załączonym ekranie, są okienka informujące o stanie gry. Znajdziemy tam wiele istotnych wiadomości. Oprócz tego do dyspozycji gracza(y) jest cały "gzyms" z bogatym zasobem opcji służących do sterowania przebiegiem gry, czy też wybierania jej trybów. Można także wybierać siłę przeciwnika (komputera) -dostępnych jest 6 poziomów. W trakcie gry w tzw. trybie przyjemnościowym można korzystać z wielu udogodnień, np. cofać ruchy lub uzyskiwać podpowiedź najlepszego posunięcia.



Po krótkim kontakcie z programem i grze z komputerem często miałem wrażenie, że nie gramy w tę samą grę. Pomogło zaglądnięcie do instrukcji, w której zostały dokładnie wyszczególnione zasady gry. Á propos instrukcji - jest ona świetnie zredagowana, daje odpowiedzi na wszelkie wątpliwości, jakie mogą pojawić się podczas gry. Proponowałbym rozpoczynanie poznawania programu właśnie od przeczytania tej broszurki, która miejscami nawet zbyt dokładnie tłumaczy pewne sprawy (tak jest w przypadku wyjaśniania sposobu "myślenia" komputera). Czytelny styl książeczki powoduje, że korzystanie z niej jest przyjemne, czego nie można powiedzieć o innych tego typu publikacjach. Jednym słowem - doczekaliśmy się wreszcie programu z bardzo dobrą dokumentacją, co sprawia, że można docenić zalety kupowania licencjonowanego oprogramowania. Otrzymujemy bowiem solidne podstawy, a także pomoc, bez której często nie można się obejść.

Czy warto korzystać z komputerowej wersji warcabów? Myślę, że tak, m. in. z powodów wymienionych wcześniej. Dodatkowo, w skład pakietu wchodzi jeszcze jeden program użytkowy, służący do instalacji polskich znaków wraz z przedefi-

elvira

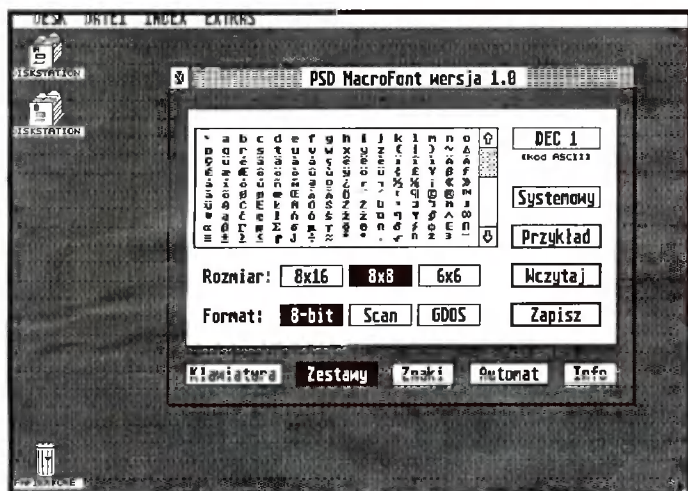
To była najpiękniejsza i najbardziej tajemnicza dziewczyna, jaką kiedykolwiek w życiu widziałeś. Gdy umówiła się z tobą po raz pierwszy, nie mogłeś uwierzyć w swoje szczęście. Kiedy poprosiła cię o pomoc, przysiągłeś, że zrobisz dla niej wszystko. Oczywiście w skrytości ducha liczyłeś na pewną nagrodę... Okazało się, że masz pojechać do pewnego starego zamku i odnaleźć zagubione w nim przedmioty. Kiedy z plecakiem na ramionach przekroczyłeś zamkową bramę, był piękny, słoneczny dzień. Zadanie wydawało się bardzo proste. Twój optymizm jednak szybko zmalał do zera - jacyś dziwnie wyglądający faceci pojmali cię i nie słuchając żadnych wyjaśnień doprowadzili przed oblicze osobnika o zdecydowanie niesympatycznych manierach. Okazało się, że jest on dowódcą straży (!) i ma zamiar uwięzić cię w zamkowych lochach na czas bliżej nieokreślony. Trafiłeś do wyjątkowo paskudnej, ciemnej celi, gdzie miałeś dużo czasu na przemyślenie tego, co cię spotkało. Nie były to najweselsze rozmyślania. Nieoczekiwanie drzwi twego więzienia otwarły się i stanęła w nich Elvira - piękna sprawczyni wszystkich twoich kłopotów. Nie dając ci czasu na ochłonięcie ze zdumienia, zarzuciła cię potokiem gorzkich wymówek. Zawiodłeś ją i nie stanąłeś na wysokości zadania, da ci jednak jeszcze jedną szansę - po ucieczce z lochu i otrzymaniu od Elviry kilku magicznych przedmiotów ponownie wyruszasz na poszukiwania. Tym razem jednak jesteś znacznie ostrożniejszy - zdajesz sobie bowiem sprawę, że znalazłeś się w świecie rządzonym przez magię, w którym wszystko jest możliwe.

"Elvira" nie jest nowością na rynku gier komputerowych, jednak warto poświęcić jej trochę uwagi, gdyż zawiera wiele interesujących pomysłów, ciekawych rozwiązań graficznych, łączy elementy gry tekstowej i zręcznościowej, i w ogóle trudno ją jednoznacznie zaklasyfikować. Z pewnością jest to gra dla ludzi o mocnych nerwach - nie polecam jej ludziom zbyt wrażliwym. Pewne sceny na długo zapadają w pamięć i są delikatnie mówiąc nie najprzyjemniejsze. Grafik wykazał się tu dobrą znajomością anatomii człowieka i dużym realizmem w przedstawianiu dość makabrycznych "obrazków". Szczerze odradzam grę w "Elvirę" po obfitym posiłku, oraz przed snem. Osobami w pełni usatysfakcjonowanymi będą miłośnicy horrorów. Znajdą tu wszystkie swoje ulubione postacie: wampiry, wilkołaki, chodzące szkielety, sadystycznych wojowników i wiele, wiele innych.

Nie chciałabym jednak zniechęcać graczy; "Elvira" jest grą niesłychanie wciągającą i fascynującą. Można mieć pewne zastrzeżenia do animacji postaci, jednak tak naprawdę nie zwraca się na to zbyt wielkiej uwagi - zadanie, jakie mamy do wykonania wymaga sporej koncentracji, a skutki niepowodzenia są dosyć nieprzyjemne. Grafika jest bardzo realistyczna i sugestywna - niekiedy nawet za bardzo. Dzięki niej w grze panuje specyficzny, niesamowity i pełen grozy nastrój, towarzyszący graczowi podczas wędrówki po korytarzach i podziemiach zamku, gdzie z każdego kąta może nieoczekiwanie wyłonić się mniej lub bardziej odrażający przeciwnik. Nawet sielankowo wyglądający zamkowy ogród kryje w sobie ponure niespodzianki. Niektórych wrogów da się pokonać bez większego trudu, z innymi można sobie poradzić wyłącznie przy pomocy czarów. Do wyprodukowania mikstury umożliwiającej rzucanie zaklęć niezbędne są najróżniejsze składniki, które trzeba odnaleźć i zmieszać ze sobą.

Chciałabym podkreślić, że "Elvira" nie należy do gier łatwych. W ogromnym zamczysku łatwo stracić orientację i zabłądzić. Należy również uważać, by nie wdać się w potyczkę z silniejszym od nas przeciwnikiem, jeżeli nie jesteśmy odpowiednio uzbrojeni lub zabezpieczeni czarami. Niestety - na początku przygody z "Elvirą" dosyć często przychodziło mi oglądać obrazek przedstawiający głowę głównego bohatera spoczywającą w kałuży krwi na zamkowej posadzce. Te doświadczenia pozwoliły mi jednak nabrać pewnej orientacji w prawach rządzących światem "Elviry" i nie zraziły mnie do dalszej gry. Mam nadzieję, że inni gracze również nie dadzą się zbyt łatwo odstraszyć.

Basia



niowaniem klawiatury w systemie. Jest to MacroFont - edytor znaków/klawiatury dla Atari ST. Tu również nie ma się do czego przyczepić: program spełnia swoje zadanie doskonale. Oto co umożliwia:

- przypisanie dowolnym klawiszom lub ich kombinacjom sekwencji znaków ASCII,

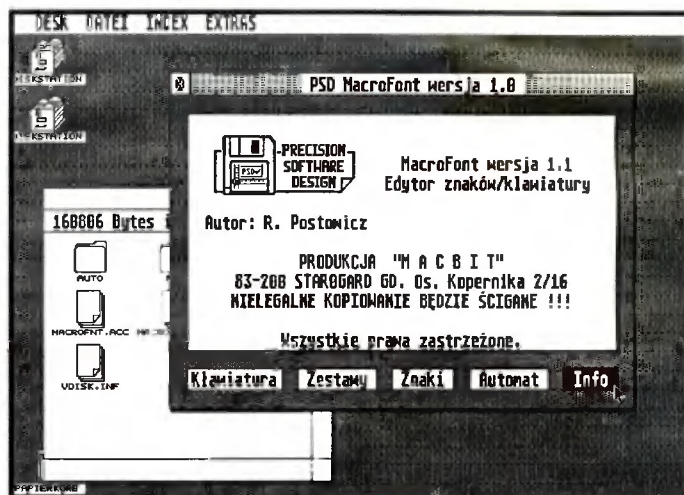
- wczytywanie, zapisywanie i instalowanie zestawów znaków systemowych we wszystkich trzech rozmiarach, niezależnie od rodzaju monitora,

- edytowanie poszczególnych znaków z dowolnego zestawu,

- tworzenie specjalnych poleceń automatycznego wczytywania żądanych zestawów znaków i definicji klawiatury, umożliwiające m. in. automatyczną instalację po wystartowaniu systemu.

W szczególności, program ten umożliwia łatwą instalację polskich liter i klawiatury. Wszystkie potrzebne do tego pliki są zawarte na dyskietce dystrybucyjnej (zakładają one kodowanie polskich znaków wg tzw. standardu Klubu ST - Polonica). Dodatkowym udogodnieniem jest wykorzystanie kombinacji klawiszy Alt-Ctrl-Delete do resetowania komputera - gratka dla właścicieli maszyn ze starszym systemem TOS. Całość wydaje się być przemyślana i dopracowana pod każdym względem. Podobnie jak w przypadku warcabów, tak i ten program został wyposażony w bardzo dobrą instrukcję obsługi. Opisano w niej wszystkie opcje oraz możliwości wykorzystania w praktyce. Całość zasługuje na najwyższą punktację. Gorąco polecam ten program każdemu użytkownikowi ST, gdyż załatwia w doskonały sposób bardzo ważny problem, jakim niewątpliwie jest brak polskich znaków w systemie.

Prezentowany pakiet to "Warcaby ver. 1.0 i MacroFont" autorstwa Roberta Postowicza, rozprowadzany przez firmę MACBIT. □



ELVIRA

Mistress of the Dark™















